

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMART KOMIK FIKIH BERBASIS KARAKTER
MATERI TUNTUNAN SALAT DI MTsN 3 SLEMAN**



Disusun Oleh:

Nurul Ahmad S.Pd.

NIM: 17204010175

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)

Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

YOGYAKARTA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ahmad

NIM : 17204010175

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya
saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, Desember 2019





Nurul Ahmad

NIM: 17204010175

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ahmad
NIM : 17204010175
Jenjang : Magister (S2)
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B-320/Un.02/DT/PP.9/12/2019

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN SMART KOMIK FIKIH BERBASIS KARAKTER
MATERI TUNTUNAN SALAT DI MTs N 3 SLEMAN

Nama : Nurul Ahmad

NIM : 17204010175

Program Studi : PAI

Konsentrasi : PAI

Tanggal Ujian : 6 Desember 2019

Pukul : 09.00 – 10.00



Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 18 Desember 2019

Dekan



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag
NIP. 19681121199203 1 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Asslamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART KOMIK FIKIH

BERBASIS KARAKTER MATERI TUNTUNAN SALAT

DI MTsN 3 SLEMAN

Yang ditulis oleh:

Nama : Nurul Ahmad

NIM : 17204010175

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Agama Islam

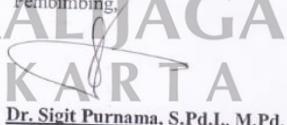
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, November 2019

Pembimbing,


Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 005

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN SMART KOMIK FIKIH BERBASIS KARAKTER MATERI
TUNTUNAN SALAT DI MTs N 3 SLEMAN

Nama : Nurul Ahmad

NIM : 17204010175

Program Studi : PAI

Konsentrasi : PAI

Telah disetujui tim penguji munaqosyah :

Ketua/Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M. Pd.

Sekretaris/Penguji I : Dr. H. Sukiman, M. Pd.

Penguji II : Dr. M. Jafar Shodiq, M. Si.

Diujii di Yogyakarta pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 6 Desember 2019

Waktu : 09.00 – 10.00

Hasil : A- (90,6)

IPK : 3,77

Predikat : **STATE ISLAMIC UNIVERSITY**

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

*coret yang tidak perlu

ABSTRAK

Nurul Ahmad, NIM 17204010175. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Komik Fikih Berbasis Karakter Materi Tuntunan Salat di MTsN 3 Sleman, Yogayakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yaitu 1) Terdapat kelemahan pada buku pegangan siswa terbitan Kementerian Agama pada ilustrasi yang dianggap kurang. 2) Buku fikih materi tuntunan salat lima waktu dianggap belum menarik karena terbatas oleh bacaan saja dan cetakannya kurang jelas. 3) Gambar ilustrasi yang menarik perlu ditambahkan agar siswa lebih giat mempelajarinya. 4) Susunan materi perlu dirapikan. 5) Perlu ditambahkan komik, cerita sejarah, kata motivasi, kosakata serta contoh kasus agar siswa lebih mengerti tentang kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti memberikan solusi bagi siswa kelas VII dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik materi tuntunan salat lima waktu. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu *identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, produksi masal*. Berdasarkan tahapan tersebut, menghasilkan media pembelajaran berupa Smart Komik Fikih berbasis karakter materi tuntunan salat yang telah melalui tahap validasi oleh ahli dan guru serta direvisi sesuai dengan penilaian ahli dan guru.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran komik fikih yang dibutuhkan oleh madrasah mempunyai kriteria yaitu, berbasis karakter dan bermuatan materi tuntunan salat lima waktu yang merupakan perpaduan beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kelayakan media pembelajaran komik fikih oleh ahli media, ahli

materi, 26 peserta didik kelas VII MTsN 3 Sleman dan guru fikih MTsN 3 Sleman dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis sesuai ketentuan uji t untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak saling berhubungan (*independent sample test*) menggunakan rumus *Fisher*, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik fikih yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan signifikansi sebesar 0,05.

Kata kunci: Komik Fun PAI, materi tuntunan salat lima waktu, media pembelajaran



ABSTRACT

Nurul Ahmad, NIM 17204010175. Development of Learning Media for Smart Komik Fikih Based on Prayer Guidance Material in MTsN 3 Sleman, Yogayakarta: Master Program in the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Sunan Kalijaga, 2019.

This research is motivated by several things, namely 1) There are weaknesses in the student handbook published by the Ministry of Religion on illustrations that are considered lacking. 2) The book of fiqh for the five times prayer guide material is considered not interesting because it is limited by reading only and the printing is unclear. 3) Interesting illustration images need to be added so that students learn more actively. 4) The composition of the material needs to be tidied up. 5) Comics, historical stories, motivational words, vocabulary and case examples need to be added so students can understand more about cases that occur in daily life.

Researchers provide solutions for grade VII students by developing learning media in the form of comics five-time prayer guide material. The development of instructional media in research and development refers to Sugiyono's development procedures which consist of 10 stages, namely problem identification, information gathering, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, trial use, product revision, mass production. Based on these stages, it produces learning media in the form of Smart Komik Fikih based on the character of the material for the guidance of salat which has been through the validation stage by experts and teachers and is revised according to expert and teacher assessments.

The results of this study are the fiqh comics learning media required by madrassas to have criteria namely, character-based and loaded with five-time prayer guidance material which is a combination of several core and basic

competencies. The feasibility of fiqh comic learning media by media experts, material experts, 26 students of class VII MTsN 3 sleman and fikh Islamic MTsN 3 Sleman teachers with very good criteria. Based on the results of the analysis according to the provisions of the t test for two small samples that are not related to each other (independent sample test) using the Fisher formula, shows that the fiqh comic learning media developed effectively to increase learning motivation and create a pleasant learning atmosphere with a significance of 0 .5.

Keywords: comics, five times prayer guide material, learning media



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

Artinya:

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikannya sendiri”. QS. Al-Ankabut [29]: 6¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ *Al-Barkah Mushaf Al-Quran dan Penyambung Tilawah*, (Jakarta: CV. Al-Barkah Media, 2012), hal 396.

PERSEMBAHAN

**Saya Persembahkan Karya Sederhana Ini
kepada:**

Almamater Tercinta

Program Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahka kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

Penyusunan tesis ini merupakan kajian singkat tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Komik Fikih Berbasis Karakter Materi Tuntunan Salat di MTsN 3 Sleman”. Penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D. selaku rector UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
3. Ketua dan Sekertaris Magister Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tesis.
5. Bapak Dr. Karwadi, S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Penasehat Akademik.

6. Bapak Drs. Radino, M.Ag. selaku Dosen Ahli Materi.
7. Bapak Dr. Sukiman, M.Pd. selaku Dosen Ahli Media.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Ibu Kepala Madrasah beserta para Bapak dan Ibu Guru MTsN 3 Sleman.
10. Terimakasih kepada kedua orang tua dan adik saya, Bapak Harjiman, Ibu Sumiyati dan adik saya Adi Putra yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat dan doa. Sehingga saya dapat segera menyelesaikan tesis ini.
11. Terimakasih kepada semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Demikianlah ucapan hormat penyusun, semoga jasa dan budi baik mereka, menjadi amal baik dan diterima oleh Allah SWT dengan pahala berlipat ganda.

Yogyakarta, Oktober 2019

Penyusun,

Nurul Ahmad, S.Pd.

NIM: 17204010175

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	ix
MOTTO.....	xi
PERSEMABAHAH.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Kerangka Teoritik.....	10
F. Metode Penelitian.....	27
G. Sistematika Pembahasan.....	36
BAB II: GAMBARAN UMUM MTsN 3 SLEMAN	
A. Letak Geografis.....	38

B.	Sejarah Berdiri.....	38
C.	Dasar dan Tujuan Pendidikan.....	40
D.	Penjabaran Pelaksanaan, Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran.....	41
E.	Struktur Organisasi.....	42
F.	Data Guru, Pegawai dan Data Peserta Didik.....	43
G.	Sarana dan Prasarana.....	46
H.	Pembinaan Karakter.....	47
BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Kriteria media pembelajaran komik yang dibutuhkan.....	50
B.	Kelayakan Produk.....	95
C.	Efektifitas produk.....	109
BAB IV: PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	113
B.	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		121

DAFTAR TABEL

BAB I

Tabel I.1	: Pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif.....	24
-----------	--	----

BAB II

Tabel II.1	: Data Guru MTsN 3 Sleman.....	43
Tabel II.2	: Daftar Pegawai MTsN 3 Sleman.....	45
Tabel II.3	: Daftar Peserta Didik MTsN 3 Sleman....	45

BAB III

Tabel III.1	: Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	95
Tabel III.2	: Hasil Validasi Ahli Materi 2	96
Tabel III.3	: Hasil Validasi Ahli Media 1.....	97
Tbael III.4	: Hasil Validasi Ahli Media 2	99
Tabel III.5	: Kesan peserta didik belajar dengan Smart Komik Fikih.....	101
Tabel III.6	: Hasil validasi peserta didik.....	103
Tabel III.7	: Aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan media menurut peserta didik.....	105
Tabel III.8	: Hasil validasi guru fikih.....	107

- Tabel III.9 : Aspek kelayakan materi dan spek
kelayakan media menurut guru.....108
- Tabel III.10 : Rata-rata skor berdasarkan hasil angket
motivasi belajar dan suasana belajar.....109



DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar I.1 : Langkah-langkah R&D Sugiyono.....32

BAB II

Gambar II.1 : Struktur organisasi MTsN 3 Sleman.....43

BAB III

Gambar III.1 : Perkenalan tokoh dalam komik 54

Gambar III.2 : Pembuatan gambar secara manual..... 57

Gambar III.3 : Pewarnaan menggunakan Adobe
Photoshop CS4..... 57

Gambar III.4 : Proses pengisian teks dengan Adobe
Photoshop CS4..... 58

Gambar III.5 : Kover komik..... 59

Gambar III.6 : KI, KD dan indikator..... 60

Gambar III.7 : Perkenalan tokoh..... 61

Gambar III.8 : Petunjuk membaca komik..... 62

Gambar III.9 : Contoh kasus peneliti sajikan dalam
sebuah pertandingan bulutangkis..... 52

Gambar III.10 : Sub bab sejarah perintah salat..... 64

Gambar III.11 : Sub bab materi tuntunan salat dalam komik.....	65
Gambar III.12 : Nilai karakter pantang menyerah dan tangguh.....	66
Gambar III.13 : Nilai karakter rendah hati.....	66
Gambar III.14 : Nilai karakter menjaga kebersihan, jujur, ikhlas dan nilai kasih sayang.....	67
Gambar III. 15: Tampilan kover sebelum direvisi.....	83
Gambar III. 16: Tampilan kover sesudah direvisi.....	83
Gambar III. 17: Tampilan kata pengantar sebelum direvisi.....	84
Gambar III. 18: Tampilan kata pengantar sesudah direvisi.....	84
Gambar III. 19: Tampilan KD sebelum direvisi.....	85
Gambar III.20 : Tampilan KI, KD dan indikator setelah direvi.....	85
Gambar III.21 : Tampilan alur membaca komik sebelum revisi.....	86
Gambar III.22 : Tampilan alur membaca komik setelah revisi.....	86
Gambar III.23 : Tampilan komik sebelum direvisi.....	87

Gambar III.24 : Tampilan komik setelah diberi halaman.....	87
Gambar III.25 : Tampilan percakapan komik sebelum direvisi.....	88
Gambar III.26 : Tampilan penulisan percakapan komik setelah direvisi dan disesuaikan EYD....	88
Gambar III.27 : Tampilan tata cara salat sebelum direvisi.....	89
Gambar III.28 : Tampilan tatacara salat setelah direvisi.....	89
Gambar III.29 : Tampilan salat berjamaah sebelum direvisi.....	90
Gambar III.30 : Tampilan salat berjamaah setelah direvisi.....	90
Gambar III.31 : Tampilan latihan soal	91
Gambar III.32 : Susunan materi sebelum direvisi.....	92
Gambar III.33 : Susunan materi sesudah direvisi.....	93
Gambar III.34 : Kover komik sebelum revisi.....	94
Gambar III.35 : Kover sesudah direvisi sesuai masukan saat ujicoba lapangan.....	94
Gambar III.36 : Diagram lingkaran jumlah responden aspek kebermaknaan materi.....	105
Gambar III.37 : Diagram lingkaran jumlah respoonden aspek penyajian gambar.....	106



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya preventif untuk mengatasi berbagai persoalan terkait budaya dan karakter masyarakat, sebagaimana pernyataan Ani Widyawati dalam jurnalnya berikut.

“Persoalan budaya dan karakter bangsa kini menjadi sorotan masyarakat. Alternatif yang banyak dikemukakan untuk mengatasi atau paling tidak mengurangi masalah lunturnya budaya dan karakter bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan mampu membangun generasi muda yang lebih baik”.²

Proses penanaman nilai-nilai karakter dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Penanaman nilai karakter yang diintegrasikan dengan mata pelajaran fikih dapat memberikan kesan belajar yang bermakna bagi peserta didik. Karena sesuai hakikatnya mata pelajaran fikih mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-nasi*) dan dengan

² Ani Widyawati, “*Pengembangan Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Karakter Peserta Didik di SMP*”. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. No. 1, 2015, hal. 25.

makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*) yang di dalamnya tersirat penanaman nilai-nilai karakter.

“Oemar Hamalik dalam bukunya menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar”.³

Permasalahan motivasi belajar fikih diketahui berdasarkan hasil angket terhadap 26 peserta didik kelas VII. 30% siswa menyatakan bahwa pelajaran fikih sukar dipahami. 23% siswa lebih suka jika pelajaran fikih kosong dan 84% peserta didik suka jika pelajaran fikih disajikan dalam bentuk komik.

“Media komik adalah gambar-gambar yang bercerita dengan narasi tulisan.⁴ Menurut jenisnya komik merupakan media grafis. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang

³ Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. Jurnal Lingkar Widya Iswara. No. 4, 2014, hal. 104.

⁴ Tito Imanda, “Komik Indonesia itu Maju: Tantangan Komikus Underground Indonesia”. Antropologi Indonesia. No. 6, 2002, hal. 47.

mempunyai ukuran panjang dan lebar.⁵ Waluyanto dalam jurnal karya Nick Soedarso menyatakan bahwa komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.⁶ Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai media komik dalam proses pembelajaran menciptakan motivasi belajar peserta didik serta dapat mengefektifkan proses pembelajaran".⁷

"Selanjutnya, menurut Elis Mediawati media pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya.⁸ Senada dengan pernyataan Elis Mediawati, dalam jurnalnya Ani Widyawati menarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik dapat meningkatkan motivasi dan karakter peserta didik".⁹

Berdasarkan kajian-kajian di atas menunjukkan bahwa media komik sangat potensial digunakan dalam pembelajaran di kelas karena terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

⁵ Nana Sudjana, "Media Pengajaran", (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3.

⁶ Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar". Humaniora. Vol. 6 No. 4, Oktober 2015, hal. 503.

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru, 2002), hal. 69.

⁸ Elis Mediawati, "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa". Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 11. No. 1, April 2011, hal. 78.

⁹ Wahyunisngsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pelajaran yang Menggunakan Strategi pq4r". Jurnal PP. Vol. 1. 2011, hal. 102.

Motivasi yang lemah akan menyebabkan kurangnya usaha belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar fikih. Rendahnya motivasi belajar disebabkan beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang *teacher center*, metode belajar yang konvensional (ceramah) dan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karenanya, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik MTs berusia sekitar 11-15 tahun. Menurut Peaget dalam Slavin menyatakan bahwa pencapaian utama dalam usia ini berupa pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik juga dimungkinkan.¹⁰ Berdasarkan pernyataan Peaget tersebut menunjukkan bahwa secara natural peserta didik usia MTs gemar komik. Menurut Dale dalam Azhar Arsyad memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang sekitar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%.¹¹ Hal ini mengindikasikan bahwa media visual memberikan sumbangsih yang besar terhadap hasil belajar peserta didik.

¹⁰ R. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (terjemahan), (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 44-45.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 10.

Materi dalam pengembangan komik ini disusun berbasis kasus, sejarah, teori dan berbasis nilai atau yang dikenal dengan istilah *case base*, *historical base*, *theoritycal base & value base*. Materi yang berbasis kasus adalah materi yang dikaitkan dengan kasus atau peristiwa-peristiwa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, materi yang berbasis sejarah memberikan pemahaman terhadap peserta didik atas latar belakang munculnya sebuah teori. Terakhir, materi yang berbasis nilai artinya peserta didik dipandu untuk menganalisis nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam materi tersebut.

Hasil penelaahan materi menunjukkan bahwa materi tuntunan salat layak disajikan dalam bentuk komik. Hal ini dikarenakan materi tuntunan salat bersifat demonstratif dan praktis, yang membutuhkan media visual baik 2 dimensi maupun 3 dimensi yang dapat dicerna indera penglihatan sebelum diperaktikkan.

Permasalahan media belajar fikih diketahui berdasarkan angket terhadap 26 peserta didik kelas VII. 50% siswa menyatakan bahwa terdapat kekurangan dalam buku fikih pegangan siswa. Di antaranya adalah cetakan yang kurang jelas, gambar ilustrasi yang kurang memadai dan susunan materi yang kurang efisien. 92% peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran fikih materi tuntunan salat perlu disajikan dalam bentuk

komik dengan berbagai alasan. Salah satunya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹²

Nilai karakter yang dimuat dalam komik ini, adalah nilai-nilai karakter universal yang dapat diacu dalam implementasi pendidikan karakter. Nilai-nilai yang dimaksud adalah pantang menyerah atau tangguh, rendah hati, menjaga kebersihan, jujur, ikhlas dan kasih sayang. Nilai-nilai tersebut adalah sebagian nilai yang dapat ditemukan dalam ibadah salat.

“Muchlas dalam bukunya menyebutkan bahwa pantang menyerah atau tangguh (*tenacy*) adalah karakter sukar dikalahkan dan tidak mudah menyerah dalam mewujudkan cita-cita atau suatu tujuan. Rendah hati (*humility*) adalah sikap mengakui adanya peranan dan jasa orang lain serta tidak pernah menonjolkan diri. Menjaga kebersihan termasuk kategori menghargai lingkungan (*respect for environment*) dan menghargai kesehatan (*respect for health*). Kejujuran (*truthfulness*) bermakna melalui kejujuran membangun kehidupan masa depan dengan jalan menyampaikan/mengatakan secara benar dan akurat fakta-fakta yang terjadi di masa lalu. Ikhlas (*sincerity*) adalah secara teguh melaksanakan apa yang benar dengan motif yang transparan, tanpa mengharapkan adanya pujian atau balasan dari orang lain. Kasih sayang (*affectionate*) adalah memiliki dan menunjukkan perasaan penuh kasih sayang, mencintai dan penuh kelembutan”.¹³

¹² Hasil observasi di MTsN 3 Sleman pada 1 April 2019.

¹³ Muchlas Samani, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 116-132.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik yang dapat menjawab permasalahan dalam pembelajaran fikih di MTsN 3 Sleman. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk tesis berjudul, **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART KOMIK FIKIH BERBASIS KARAKTER MATERI TUNTUNAN SALAT DI MTsN 3 SLEMAN”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kriteria media pembelajaran komik fikih yang dibutuhkan di MTsN 3 Sleman?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik fikih dalam proses pembelajaran fikih di MTsN 3 Sleman?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran komik fikih untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kriteria media pembelajaran komik fikih yang dibutuhkan di MTsN 3 Sleman.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik fikih dalam proses pembelajaran fikih di MTsN 3

Sleman.

3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran komik fikih dalam meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

D. Kajian Pustaka

Pada bagian ini, peneliti menampilkan dan membandingkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian-penelitian yang lalu.

Pertama adalah skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta”, Komik hasil penelitian Ahmad Najahu Taufik mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada 2017 ini dikembangkan menggunakan *software Correl Draw* dan *Adobe Photoshop*. Latar belakang pengembangan komik ini adalah rendahnya nilai siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI.¹⁴

Penelitian kedua adalah skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

¹⁴ Ahmad Najahu Taufik, Skripsi: “*Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017).

Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016”, oleh Ade Prahmadia Fuad mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada 2016. Komik ini dikembangkan menggunakan teknik menggambar manual kemudian diwarnai dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*. Latar belakang pengembangan komik ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.¹⁵

Persamaan kedua penelitian di atas yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa komik. Sedangkan perbedaannya terletak pada latar belakang masalah. Pengembangan komik karya Ahmad Najahu Taufik dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai siswa. Sedangkan pengembangan komik karya Ade Prahmadia Fuad dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa.

Penelitian ketiga adalah jurnal yang berjudul “Komik: Karya Sastra Bergambar”, yang ditulis oleh Nick Soedarso. Jurnal ini berkesimpulan bahwa komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya buku yang

¹⁵ Ade Prahmadia Fuad, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016*” (Yogyakarta: UNY, 2016).

menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat.¹⁶

Dari beberapa penelitian di atas dilatar belakangi oleh rendahnya nilai siswa, rendahnya motivasi belajar siswa dan adanya pandangan bahwa komik adalah media hiburan murahan. Pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya motivasi belajar sebagian peserta didik serta terdapat kekurangan pada buku pegangan siswa, berupa jumlah gambar ilustrasi yang kurang memadai, cetakan yang kurang jelas dan jumlah materi yang banyak sehingga perlu dilakukan penyusunan yang lebih sistematis.

E. Kerangka Teoritik

1. Teori Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi

Stipek dalam Slavin menyatakan bahwa motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu.¹⁷ Menurut Martini Jamaris bahwa motivasi merupakan

¹⁶ Nick Soedarso, “Komik: Karya Sastra Bergambar”. Humaniora. Vol. 6 No. 4, Oktober 2015, hal. 505.

¹⁷ R. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (terjemahan), (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 99.

faktor yang penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran.¹⁸ Menurut Sardiman A. M, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.¹⁹ Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan unsur-unsur yang mendukung.²⁰

Slameto mengungkapkan pendapatnya bahwa: Motivasi belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat,

¹⁸ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Bogor: Galia, 2013), hal. 179.

¹⁹ Sardiman A.M., *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hal. 75.

²⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 23.

rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.²¹

b. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi

Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar fikih merujuk pada unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimyati dan Mudjiono²² antara lain:

- 1) Cita-cita atau aspirasi peserta didik

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

- 2) Kemampuan peserta didik

Keinginan siswa perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya.

- 3) Kondisi peserta didik

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

- 4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Memperngaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), hal. 58.

²² Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 97-100.

Siswa memiliki perasaan, perhatian, keuangan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajarnya. Lingkungan di sekitar siswa dapat mendinamiskan motivasi belajar.

- 5) Upaya guru dalam membelajarkan peserta didik

Upaya membelajarkan siswa dapat dilakukan dengan menyelenggarakan tertib belajar melalui; membina tertib belajar, membina disiplin belajar, pemanfaatan penguatan pemahaman siswa dan mendidik cinta belajar.

c. Fungsi motivasi belajar fikih

Menurut Sardiman, fungsi motivasi belajar dibagi menjadi tiga hal.²³

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

²³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hal. 75.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Oemar Hamalik menyatakan tiga fungsi motivasi belajar yaitu mendorong timbulnya suatu perbuatan, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak.²⁴

2. Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Sukiman membatasi pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka

²⁴ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hal. 161.

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.²⁵

b. Jenis media pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad juga mengelompokkan media dalam beberapa jenis²⁶, yaitu:

- 1) Media cetak. Contohnya buku teks, pamflet, dan koran
- 2) Medai pajang. Contohnya papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
- 3) *Overhead Transparancis* (OHP). Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang gambar dan grafik atau kombinasinya.
- 4) Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan
- 5) Seri slide dan filmstrips, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui slide projector.
- 6) Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

²⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 29.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafinfo Persada, 2011), hal. 37.

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Daryanto, secara umum dapat dikatakan media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut²⁷:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memunginkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Menurut Hujair AH. Sanaky, mengemukakan bahwa media pembelajaran

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 5.

berfungsi untuk merangsang pembelajaran²⁸ dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak menjadi konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Azhar Arsyad mengemukakan empat

fungsi media pembelajaran²⁹, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna

²⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 6.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 16.

visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

d. Prinsip penggunaan media pembelajaran

Wina Sanjaya mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran³⁰ antara lain:

³⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hal. 173.

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
 - 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
 - 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
 - 4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
 - 5) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunaannya.
3. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fikih

a. Pengertian komik

Komik adalah salah satu sarana media komunikasi dalam bentuk karya sastra gambar. Komik sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia sejak dahulu. Cikal bakal komik di Indonesia sudah dimulai sejak zaman prasejarah, yang dapat dilihat pada relief candi Borobudur. Adegan demi adegan yang digambarkan berurutan, sehingga menghasilkan sebuah cerita yang ingin disampaikan seperti halnya prinsip penyampaian pesan komik pada masa

sekarang.³¹

b. Karakteristik komik

Sebelum membahas karakteristik dan komponen komik, berdasarkan jenisnya komik dapat dikelompokkan menjadi dua yakni *comic strips* dan *comic books*³². *Comic strips* (komik strip) merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. Adapun *comic books* (buku komik) adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita. *Comic book* di Indonesia dekat dengan istilah cergam (cerita bergambar), sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.³³ Pada penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbentuk *comic book*, dengan karakteristik dan komponen sebagaimana disebutkan di atas.

³¹ Nick Soedarso, “Komik: Karya Sastra Bergambar”. *Humaniora*. Vol. 6 No. 4, Oktober 2015, hal. 496.

³² Ranang A.S., Basnendar H dan Asmoro N.P., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 8.

³³ Nick Soedarso, “Komik: Karya Sastra Bergambar”. *Humaniora*. Vol. 6 No. 4, Oktober 2015, 501.

c. Fungsi komik sebagai media pembelajaran

Sebagai media pembelajaran, komik dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Komik juga memiliki fungsi untuk memperjelas sajian pesan agar tidak terlalu verbalistik dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan belaka, untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

d. Keunggulan komik

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai media komik dalam proses pembelajaran menciptakan motivasi belajar para siswa serta dapat mengefektifkan proses pembelajaran.³⁴

Tidak berbeda jauh dengan pernyataan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai di atas, menurut Elis Mediawati media pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta

³⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru, 2002), hal. 69.

membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya.³⁵

Dalam jurnalnya Ani Widyawati menarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik dapat meningkatkan motivasi dan karakter peserta didik.³⁶

e. Kriteria “smart” dalam media pembelajaran komik fikih

Kriteria “smart” dalam komik ini berdasarkan muatan materi yang disusun berbasis kasus, sejarah, teori dan berbasis nilai atau yang dikenal dengan istilah *case base*, *historical base*, *theoretical base* & *value base*. Materi yang berbasis kasus adalah materi yang dikaitkan dengan kasus atau peristiwa-peristiwa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, materi yang berbasis sejarah memberikan pemahaman terhadap peserta didik atas latar belakang munculnya sebuah teori. Terakhir, materi yang berbasis

³⁵ Elis Mediawati, “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa”. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 11. No. 1, April 2011, hal. 78.

³⁶ Ani Widyawati, “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP”. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. Vol. 1. No. 1, April 2015, hal. 34.

nilai artinya peserta didik dipandu untuk menganalisis nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam materi tersebut.

f. Nilai-nilai karakter dalam media pembelajaran komik fikih

Nilai karakter yang dimuat dalam komik ini, adalah nilai-nilai karakter universal yang dapat diacu dalam implementasi pendidikan karakter. Nilai-nilai yang dimaksud adalah pantang menyerah atau tangguh, rendah hati, menjaga kebersihan, jujur, ikhlas dan kasih sayang. Nilai-nilai tersebut adalah sebagian nilai yang dapat ditemukan dalam ibadah salat.

Muchlas dalam bukunya menyebutkan bahwa pantang menyerah atau tangguh (*tenacy*) adalah karakter sukar dikalahkan dan tidak mudah menyerah dalam mewujudkan cita-cita atau suatu tujuan. Rendah hati (*humility*) adalah sikap mengakui adanya peranan dan jasa orang lain serta tidak pernah menonjolkan diri. Menjaga kebersihan termasuk kategori menghargai lingkungan (*respect for environment*) dan menghargai kesehatan (*respect for health*). Kejujuran (*truthfulness*) bermakna melalui kejujuran membangun

kehidupan masa depan dengan jalan menyampaikan/mengatakan secara benar dan akurat fakta-fakta yang terjadi di masa lalu. Ikhlas (*sincerity*) adalah secara teguh melaksanakan apa yang benar dengan motif yang transparan, tanpa mengharapkan adanya puji atau balasan dari orang lain. Kasih sayang (*affectionate*) adalah memiliki dan menunjukkan perasaan penuh kasih sayang, mencintai dan penuh kelembutan.³⁷

4. Fikih tuntunan salat

a. Pengertian Fikih

Fikih (*Syari'ah*) merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-nasi*) dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*). Fikih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik memahami pokok-

³⁷ Muchlas Samani, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 116-132.

pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).³⁸

b. Ruang lingkup Fikih

Ruang lingkup fikih di madrasah tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih di madrasah tsanawiyah meliputi aspek Fikih ibadah dan aspek Fikih muamalah.³⁹

c. Tujuan pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih di madrasah tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: (1) mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fikih ibadah dan hubungan manusia

³⁸ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

³⁹ *Ibid.*

dengan sesama yang diatur dalam Fikih muamalah; (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah social. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab social yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.⁴⁰

d. Pengertian Salat

Menurut Quraish Shihab dalam jurnal karya Deden Suparman berpendapat bahwa salat pada hakikatnya merupakan kebutuhan mutlak untuk mewujudkan manusia seutuhnya, kebutuhan akal pikiran dan jiwa manusia, sebagaimana ia merupakan kebutuhan untuk mewujudkan masyarakat yang diharapkan oleh manusia seutuhnyanya.⁴¹ Muhammad Bahnasi dalam bukunya mengatakan bahwa salat bukan semata-mata gerakan yang harus dilakukan, tetapi juga ruh yang hidup dari sejak

⁴⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

⁴¹ Deden Suparman, “*Pembelajaran Ibadah Salat dalam Perpektif Psikis dan Medis*”. Jurnal Istek. Vol. 9 No. 2, Juli 2015, hal. 53.

pelaksanaannya hingga sehari penuh.⁴²

M. Hafiun dalam jurnalnya menyatakan bahwa menurut bahasa arab, salat berarti do'a. Kemudian secara istilah yaitu ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan beberapa perbuatan yang dimulai dengan takbir disudahi dengan salam dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan.⁴³

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Research and Development*. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut sejaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian

⁴² Muhammad Bahnasi, *Salat sebagai Terapi Psikologi*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2007), hal. 22.

⁴³ M. Hafiun, “*Pengembangan Modul Bimbingan Salat Khusyu’ Berbasis Paradigma Integrasi Interkoneksi Guna Membentuk Karakter Positif dan Kebermaknaan Hidup Muslim*”. Jurnal Hisbah. Vol. 12 No. 2, Desember 2015, hal. 62.

untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁴

Penelitian dan pengembangan menurut Nana Syaodih adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁵ Manfaat penelitian bagi disiplin teknologi pendidikan adalah wahana pengujian teori yang ditemukan dan dikemukakan oleh para ahlinya.⁴⁶ Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴⁷ Jadi produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan itu tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan lain sebagainya, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran.⁴⁸ Menurut Gay, Mills dan Airasian

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 407.

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 164.

⁴⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 122.

⁴⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 222.

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 129.

tujuan penelitian pengembangan pendidikan adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.⁴⁹

2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono, ada sepuluh langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut.⁵⁰

a. Potensi dan Masalah.

Penilitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya motivasi belajar fikih dan adanya kelemahan dalam buku fikih pegangan siswa MTsN 3 Sleman.

b. Pengumpulan data atau informasi.

Setalah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk

⁴⁹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 263.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 409-427.

perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Data atau informasi tentang desain komik materi tuntunan salat pada penelitian ini didapat dari berbagai sumber, di antaranya berupa kurikulum mata pelajaran Fikih MTs, buku-buku referensi yang ada, jurnal-jurnal media pembelajaran, serta pihak yang terkait seperti dosen dan mahasiswa.

c. Desain produk

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan adalah desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk baru yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik fikih materi tuntunan salat. Desain ini nantinya dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

d. Validasi desain

Validasi desain dimaksudkan untuk menilai keefektifan produk baru yang dihasilkan. Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dihasilkan agar dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya.

e. Revisi Desain

Setelah para pakar menilai hasil produk dan ditemukan kelemahannya, maka selanjutnya desain diperbaiki kembali.

f. Ujicoba produk

Setelah desain divalidasi dan direvisi maka langkah selanjutnya adalah ujicoba produk. Ujicoba pendahuluan dapat dilakukan pada sampel terbatas yaitu pada kelas kecil.

g. Revisi produk

Setelah diujicobakan, langkah selanjutnya adalah merevisi kelemahan produk yang ditemukan pada hasil desain produk.

h. Ujicoba pemakaian

Selanjutnya hasil produk yang telah direvisi diujicobakan kembali dalam kondisi nyata untuk lingkup luas dan tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut

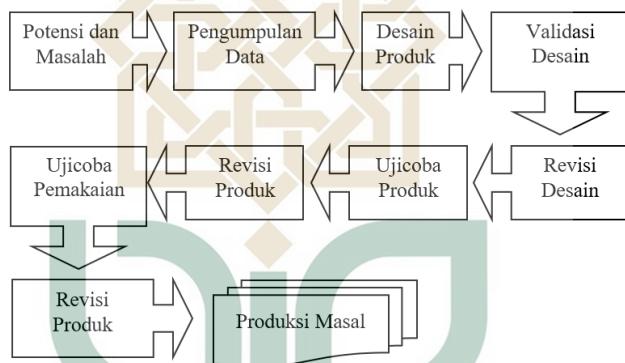
i. Revisi produk

Dari hasil ujicoba dan telah ditemukan kembali adanya kelemahan produk yang dihasilkan maka produk direvisi ulang untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

j. Pembuatan produk masal

Langkah terakhir adalah pembuatan produk masal terhadap produk yang dihasilkan tentunya setelah produk diujicoba dan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara masal.

Dari uraian langkah-langkah penelitian dan pengembangan di atas, maka dapat digambarkan sebagai berikut.⁵¹



Gambar I.1. Langkah-langkah metode R&D

menurut Sugiyono
3. Jenis Data

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, maka diperlukan data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk dari ahli desain, ahli materi, guru dan siswa. Skor

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 409-427.

penilaian tentang kualitas produk dari ahli desain, meliputi aspek tampilan dan aspek penyajian. Skor penilaian dari ahli materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi/materi. Skor penilaian dari guru dan siswa meliputi aspek materi dan aspek media.

4. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

5. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif. Data yang dianalisis ialah kelayakan media pembelajaran berbentuk komik dan efektifitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar menyenangkan. Adapun untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran berbentuk komik dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Penilaian kualitatif bahan ajar dilakukan melalui penilaian *checklist*. Hasil penilaian dari dosen ahli berupa kualitas produk dikodekan

dengan skala kualitatif kemudian dilakukan pengubahan nilai kualitatif menjadi nilai kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel I.1. Pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif

Nilai	Angka
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Untuk mendapat hasil interpretasi, pertama peneliti mencari tahu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \text{ (skor tertinggi 4)}$$

$$X = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah responden} \text{ (skor terendah 1)}$$

Untuk menentukan indeks persentase tiap butir soal digunakan rumus berikut:

$$\text{Skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100$$

Berdasarkan perolehan skor tertinggi dan skor terendah di atas peneliti sajikan interval penilaian sebagai berikut:

$$\text{Indeks } 75\% - 100\% = \text{Sangat baik}$$

Indeks 50% - 74,99% = Baik

Indeks 25% - 49,99% = Cukup

Indeks 0% - 24,99% = Kurang

Nilai kelayakan dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai minimal 75% yaitu kategori sangat baik. Dengan demikian, jika hasil penilaian oleh responden siswa dan guru memberikan nilai akhir 75% - 100%, maka produk sudah dianggap layak untuk digunakan.

Analisis motivasi belajar dan suasana belajar bertujuan untuk melihat besarnya peningkatan yang terjadi karena penggunaan media pembelajaran komik berbasis karakter. Penghitungan tersebut dilakukan dengan rumus *Fisher*⁵² berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)}{(n_1 + n_2 - 2)} \left(\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2} \right)}}$$

Langkah-langkah penghitungan dengan rumus *Fisher* peneliti uraikan sebagai berikut:

- a. Mencari mean variable X, simbolnya M_1 dan mean variable Y, simbolnya M_2 .

⁵² Rahayu Kariadinata, *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hal. 232.

- b. Mencari deviasi dari skor variabel X (x) dan deviasi skor variabel Y (y).
- c. Menguadratkan x, lalu dijumlahkan diperoleh:
 Σx^2 .
- d. Menguadratkan y, lalu dijumlahkan diperoleh:
 Σy^2 .
- e. Mencari rumus t_{hitung} dengan rumus *Fisher*.
- f. Memberikan interpretasi terhadap t_{hitung} .
- g. Menarik kesimpulan

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan tesis ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian tengah berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu-kesatuan. Pada tesis ini, hasil penelitian dituangkan dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Bab I tesis ini berisi gambaran umum

penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi gambaran umum tentang MTsN 3 Sleman. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, dan sarana prasarana yang ada di MTsN 3 Sleman. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu sebelum membahas berbagai hal tentang pengembangan media pembelajaran pada bagian selanjutnya.

Setelah membahas gambaran umum lembaga, pada bab III berisi hasil dan proses pengembangan media komik pembelajaran yang dituliskan secara deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan media. Adapun bagian terakhir dari bagian inti adalah bab IV. Bagian ini disebut penutup yang memuat simpulan, saran-saran dan kata penutup.

Akhirnya, bagian akhir dari tesis ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran komik fikih yang dibutuhkan oleh madrasah mempunyai kriteria yaitu, berbasis karakter dan bermuatan materi tuntunan salat lima waktu yang merupakan perpaduan beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Kelayakan media pembelajaran komik fikih oleh ahli media, ahli materi, 26 peserta didik kelas VII A MTsN 3 Sleman dan guru fikih MTsN 3 Sleman dengan kriteria sangat baik. Dengan rincian sebagai berikut validasi ahli materi 1 dengan skor 100% (sangat baik), validasi ahli materi 2 dengan skor 100% (sangat baik), validasi ahli media 1 dengan skor 90% (sangat baik), validasi ahli media 2 dengan skor 80% (sangat baik), validasi guru fikih MTsN 3 Sleman dengan skor 98% (sangat baik) dan validasi 26 peserta didik kelas VIIA MTsN 3 Sleman dengan skor 82,5% (sangat baik).
3. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran komik fikih yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan signifikansi sebesar 0,05.

Hasil penelitian pengembangan ini membuktikan teori yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa media komik dalam proses pembelajaran menciptakan motivasi belajar para siswa serta dapat mengefektifkan proses pembelajaran.

B. Saran

Dan kiranya belum terasa utuh penelitian pengembangan ini jika peneliti belum menyampaikan beberapa buah saran yang peneliti tujuhan kepada segenap siswa khususnya, para guru, dan kepada pihak sekolah.

Pengembangan media pembelajaran fikih secara berkelanjutan perlu dilakukan untuk memperkaya khasanah media pembelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah. Komik pembelajaran fikih perlu didampingi oleh guru ketika pembelajaran di kelas.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan nikmatnya yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini tanpa megalami hambatan dan rintangan yang berarti. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki. Akan tetapi, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari

kesempurnaan mengingat kelemahan dan keterbatasan yang ada pada diri penulis yang merupakan sifat yang selalu melekat pada diri manusia. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran, kritik dan kontribusi yang membangun demi perbaikan penyempurnaan tesis ini.

Selanjutnya peneliti sampaikan terimakasih pada semua pihak yang telah membantu mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Semoga tesis ini membawa kemanfaatan bagi kita semua, bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Semoga segala yang kita lakukan senantiasa selalu mendapat petunjuk, ridho serta rahmat dari Allah SWT.





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2012.
- A.S., Renang dkk., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Ade Prahmadia Fuad, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016*” (Yogyakarta: UNY, 2016).
- Ahmad Najahu Taufik, Skripsi: “*Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter di MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017).
- Ahmad, Abdul Kadir, *Buku Siswa Fikih*, Jakarta: Kementerian Agama, 2014.
- Ani Widyawati, “*Pengembangan Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Karakter Peserta Didik di SMP*”, dalam jurnal Inovasi Pendidikan IPA, No. 1, 2015.
- Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafinfo Persada, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).

Bahnas, Muhammad, *Salat sebagai Terapi Psikologi*, Bandung: Mizan Pustaka, 2007.

Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.

Deden Suparman, “*Pembelajaran Ibadah Salat dalam Perpektif Psikis dan Medis*”, dalam jurnal Istek, Vol. 9 No. 2, Juli 2015.

Dimyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Elis Mediawati, “*Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa*”, dalam jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 11. No. 1, April 2011.

Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.

http://mtsn3sleman.sch.id/11_data_siswa.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/13_ekstrakurikuler.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/20_program_kerja_sarpras.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/22_struktur_organisasi.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/3_visidansisi.html, diakses pada tanggal 4 Oktober 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/4_sejarah_berdiri.html, diakses pada tanggal 4 Oktober 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/guru_karyawan.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

http://mtsn3sleman.sch.id/guru_karyawan.html, diakses pada tanggal 24 November 2019.

Iwan Falahudin, “*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*”, dalam jurnal Lingkar Widyaishwara, No. 4, 2014.

Jamaris, Martini, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Galia, 2013).

Kariadinata, Rahayu, *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2012.

Keputusan Kementerian Agama Nomor 165 tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Bahasa Arab.

M. Hafiun, “*Pengembangan Modul Bimbingan Salat Khusyu’ Berbasis Paradigma Integrasi Interkoneksi Guna Membentuk Karakter Positif dan Kebermaknaan Hidup Muslim*”, dalam jurnal Hisbah, Vol. 12 No. 2, Desember 2015.

Nick Soedarso, “*Komik: Karya Sastra Bergambar*”, dalam jurnal Humaniora, Vol. 6 No. 4, Oktober 2015.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.

Prawiradilaga, Dewi Salma, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2012.

Samani, Muchlas, *Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Sanaky, Hujair AH., *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2013.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pegembangan*, Jakarta: Kencana, 2013.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Memperengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Slavin, R., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (terjemahan), Jakarta: Indeks, 2011.

Sudjana, Nana “*Media Pengajaran*”, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru, 2002.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012.

Syaodih, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*,
Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Tito Imanda, “*Komik Indonesia itu Maju: Tantangan Komikus Underground Indonesia*”, dalam jurnal Antropologi Indonesia, No. 6, 2002.

Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*,
Jakarta: Rineka Cipta, 2008.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Catatan Lapangan 1

Hari/tanggal : Selasa, 2 Oktober 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan Wawancara

Pada hari Selasa tanggal 2 Oktober bertempat di MTsN 3 Sleman, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan metode angket dan wawancara kepada beberapa siswa kelas VII MTsN 3 Sleman. Pada kesempatan tersebut peneliti mendapat beberapa masukan dalam pengembangan Smart Komik Fikih. Sebelumnya peneliti telah meminta izin kepada guru pengampu mata pelajaran pada jam tersebut untuk menyebarkan angket identifikasi masalah.

Catatan Lapangan 2

Hari/tanggal : Senin, 7 Oktober 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Pada hari Senin tanggal 7 Oktober 2019 bertempat di kantor Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, peneliti mendapat validasi materi oleh Drs. Radino, M.Ag. menggunakan metode angket dan *checklist*.

Catatan Lapangan 3

Hari/tanggal : Jumat, 11 Oktober 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Pada hari Jumat tanggal 11 Oktober 2019 bertempat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, peneliti mendapat validasi media oleh Dr. Sukiman, M.Pd. menggunakan metode angket dan *checklist*. Saat ini beliau menjabat sebagai sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam S3 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada kesempatan tersebut, peneliti mendapat masukan untuk mengganti penggunaan font komik supaya lebih menarik, serta menyajikan materi tuntunan salat dalam bentuk dialog.

Catatan Lapangan 4

Hari/tanggal : Selasa, 22 Oktober 2019

Metode Pengumpulan Data : Observasi

Pada hari Selasa tanggal 22 Oktober bertempat di laboratorium TIK MTsN 3 Sleman, peneliti melakukan persiapan ujicoba pembelajaran menggunakan Smart Komik Fikih dengan mengecek kesiapan komputer di laboratorium tersebut. Pada kesempatan tersebut, peneliti meminta bantuan guru TIK MTsN 3 Sleman dalam proses ujicoba pemakaian produk. Pada observasi tersebut peneliti memperoleh gambaran bahwa terdapat sekitar 28 komputer yang dapat dioperasikan secara normal. Dengan demikian proses ujicoba pembelajaran menggunakan Smart Komik Fikih dapat dilaksanakan sesuai harapan.

Catatan Lapangan 5

Hari/tanggal : Selasa 29 Oktober

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Pada hari Selasa tanggal 29 Oktober 2019 peneliti melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama 5 orang mahasiswa PAI Program Magister untuk menemukan kelebihan dan kekurangan Smart Komik Fikih sebelum diujicoba.

Catatan Lapangan 6

Hari/tanggal : Rabu, 30 Oktober 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Pada hari Rabu tanggal 30 Oktober Peneliti melakukan ujicoba produk bersama 26 peserta didik kelas VII A MTsN 3 Sleman selaku kelas eksperimen. Pada kegiatan pembukaan peneliti memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud kedatangan. Pada kegiatan inti peneliti memandu peserta didik dalam pembelajaran menggunakan Smart Komik Fikih. Pada kegiatan terakhir peneliti melakukan refleksi pembelajaran serta mengumpulkan tanggapan, kritik dan saran terhadap kelayakan komik serta mengumpulkan data motivasi belajar peserta didik menggunakan Smart Komik Fikih dari

26 peserta didik kelas VII MTsN 3 Sleman menggunakan metode angket dan *checklist*.

CATATAN LAPANGAN 7

Hari/tanggal : Jumat, 20 November 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Validasi ahli materi 2 dilakukan pada Jumat 20 November 2019 oleh Dr. Suwadi, M.Ag., M.Pd. di kampus pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Sambilegi. Sebelumnya peneliti telah melakukan konsultasi pengembangan desain produk dengan beliau sebanyak dua kali pertemuan. Validasi ahli materi 2 ini merupakan validasi tambahan sebelum produk siap diproduksi masal.

CATATAN LAPANGAN 8

Hari/tanggal : Jumat, 20 November 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Validasi oleh ahli media 2 dilakukan di kantor Ayok Nikah! Wedding Service Jl. Prangtritis Km. 8, Dadapan Lor, Timbulharjo, Sewon Bantul, DI. Yogyakarta oleh Zia Ul-Haq. Beliau adalah sarjana Institut Seni Yogyakarta jurusan desain komunikasi visual (DKV) dan juga seorang komikus dengan karya di antaranya yaitu komik “Menggambar Itu Haram?”, komik “Salahuddin Al-Ayubi”, komik

“Muhammad Al-Fatih” dan masih banyak lagi. Validasi ahli media 2 ini merupakan validasi tambahan sebelum produk siap diproduksi masal.

CATATAN LAPANGAN 9

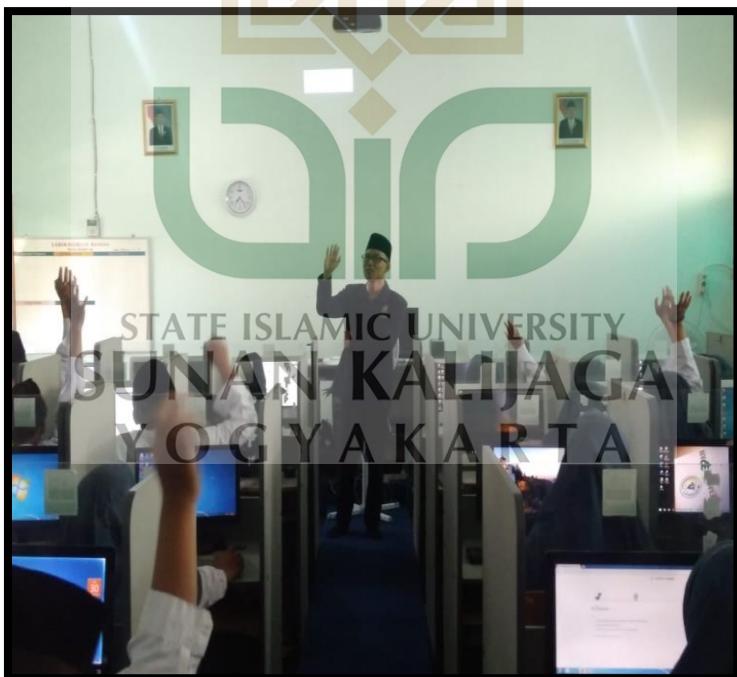
Hari/tanggal : Rabu, 11 Desember 2019

Metode Pengumpulan Data : Angket dan *checklist*

Setelah sidang munaqosah peneliti memperoleh saran dari Dr. Sukiman, M. Pd. untuk melakukan pengambilan data terhadap kelas kontrol terkait motivasi belajar dan suasana belajar dalam pembelajaran fikih tanpa menggunakan media pembelajaran komik fikih. Pada kesempatan tersebut peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket dan *checklist*.



DOKUMENTASI UJICOBA PEMAKAIAN





LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER
PADA MATERI TUNTUNAN SHOLAT 5 WAKTU

Mata Pelajaran	: PAI
Sasaran Program	: Siswa kelas VII MTsN 3 Sleman
Peneliti	: Nurul Ahmad (17204010175)
Evaluator	:
Petunjuk Umum:	

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi setelah melihat media pembelajaran yang disusun peneliti.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

A. Lembar Pilihan

Petunjuk: memberi tanda “X” atau melingkari pada jawaban yang sesuai dengan pendapat evaluator (ahli materi).

1. Kesesuaian materi yang dimuat di media komik pembelajaran dengan KI dan KD

a. Sesuai b. tidak sesuai

2. Materi dalam media komik pembelajaran terorganisir dengan baik

a. Sesuai b. tidak sesuai

3. Penyajian cerita media komik pembelajaran sesuai dengan materi yang ada

a. Sesuai b. tidak sesuai

4. Kemudahan pemahaman materi yang disajikan bagi peserta didik

a. Sesuai b. tidak sesuai

5. Kedalaman materi media komik sesuai dengan kemampuan peserta didik

a. Sesuai b. tidak sesuai

6. Kesesuaian penggunaan kata dengan penguasaan bahasa peserta didik

a. Sesuai b. tidak sesuai

7. Penggunaan kata sesuai dengan kaidah EYD

a. Sesuai b. tidak sesuai

8. Alur cerita jelas dan sesuai dengan pemahaman konsep

a. Sesuai b. tidak sesuai

9. Penggunaan bahasa yang komunikatif

a. Sesuai b. tidak sesuai

10. Kemudahan dalam menggunakan dan mengakses materi media komik pembelajaran

a. Sesuai b. tidak sesuai

B. Lembar Uraian

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek instruksional maupun aspek materi mohon ditulis pada kolom 2.
 2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan contoh dan lain-lain.
 3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
<p style="text-align: center;">STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA</p>			

C. Komentar dan Saran Umum

The image features a central, light gray geometric design set against a background of horizontal dotted lines. The design is composed of several nested squares and triangles, creating a complex, layered effect. The overall shape of the design resembles the letter 'R'. The background consists of a grid of horizontal dotted lines, with a wider vertical gap between the top and second rows of dots.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran

(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER
PADA MATERI TUNTUNAN SHOLAT 5 WAKTU
DI MTsN 3 SLEMAN

Mata Pelajaran	: PAI
Sasaran Program	: Siswa kelas VII MTsN 3 Sleman
Peneliti	: Nurul Ahmad (17204010175)
Evaluator	:
Petunjuk Umum:	

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi setelah melihat media pembelajaran yang disusun penulis.
 2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran untuk dan kesimpulan.

A. Lembar Pilihan

Petunjuk: memberi tanda "X" atau menelingkari pada jawaban yang sesuai dengan pendapat evaluator (ahli materi).

- 6'. Kesesuaian penggunaan kata dengan penguasaan bahasa peserta didik

Sesuai b. tidak sesuai

7. Penggunaan kata sesuai dengan kaidah EYD

Sesuai b. tidak sesuai

8. Alur cerita jelas dan sesuai dengan pemahaman konsep

Sesuai b. tidak sesuai

9. Penggunaan bahasa yang komunikatif

Sesuai b. tidak sesuai

10. Kemudahan dalam menggunakan dan mengakses materi media komik pembelajaran

Sesuai b. tidak sesuai

B. Lembar Uraian

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek instruksional maupun aspek materi mohon ditulis pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan contoh dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Konsepensi	Hanya disebutkan KD.2 dan KD.3.	Urutkan /uraikan mulai dari -K1 -KD-2 & KD-3 -Indikator pada KD-2 & KD-3.

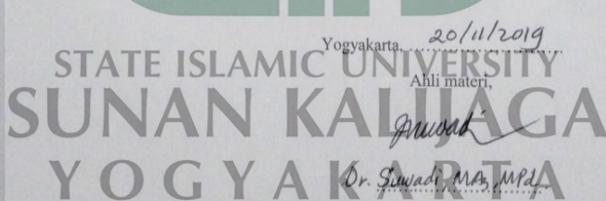
C. Komentar dan Saran Umum

1. Tidak didepaskan periklao, sebagaimana ditengahnya penilaian yg mengacu pada Injilntor. /KD-
2. KD-3 Ilustrasi komiknya perlu diperbaiki
Lagi, justru disitu lebih banyak kesempatan mengeksplorasi waktunya terlarang atau abu atau menyerap Shalat.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER
PADA MATERI TUNTUNAN SHOLAT 5 WAKTU
DI MTsN 3 SLEMAN

Mata Pelajaran	: PAI
Sasaran Program	: Siswa kelas VII MTsN 3 Sleman
Peneliti	: Nurul Ahmad (17204010175)
Evaluator	: Suci Hidayah
Petunjuk Umum:	

Petuniuk Umum:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media setelah melihat media yang disusun peneliti.
 2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

A. Lembar Pilihan

Petunjuk: memberi tanda "X" atau melingkari pada jawaban yang sesuai dengan pendapat evaluator (ahli media).

1. Sampul media komik pembelajaran menarik
 Sesuai b. tidak sesuai

2. Bentuk huruf media komik pembelajaran menarik
 Sesuai tidak sesuai

3. Tukuran huruf media komik pembelajaran mudah dibaca
 Sesuai b. tidak sesuai

4. Gambar yang disajikan dalam media komik pembelajaran menarik
 Sesuai b. tidak sesuai

5. Pemilihan warna pada media komik pembelajaran menarik
 Sesuai b. tidak sesuai

B. Lembar Uraian

Petunjuk:

- Apabila terjadi kesalahan pada aspek instruksional maupun aspek materi mohon ditulis pada kolom 2.
 - Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan contoh dan lain-lain.
 - Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

C. Komentar dan Saran Umum

1. Bentuk font pd cerita kerang menurut e
Kerang serupa dg jelas
2. Cerita yg pelayar bukan shield
juga di variasi dg cerita (hotel
disney) bisa dilihat & dilanjutkan
Saya

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran

(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER
PADA MATERI TUNTUNAN SHOLAT 5 WAKTU
DI MTsN 3 SLEMAN

Mata Pelajaran : PAI

Sasaran Program : Siswa kelas VII MTsN 1 Slcman

Peneliti : Nurul Ahmad (17204010175)

Evaluator

Petunjuk Umum:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi setelah melihat media pembelajaran yang disusun peneliti.
 2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

A. Lembar Pilihan

Petunjuk: memberi tanda "X" atau melingkari pada jawaban yang sesuai dengan pendapat evaluator (ahli materi).

6. Kesesuaian penggunaan kata dengan penguasaan bahasa peserta didik

a. Sesuai b. tidak sesuai

7. Penggunaan kata sesuai dengan kaidah EYD

a. Sesuai b. tidak sesuai

8. Alur cerita jelas dan sesuai dengan pemahaman konsep

a. Sesuai b. tidak sesuai

9. Penggunaan bahasa yang komunikatif

a. Sesuai b. tidak sesuai

10. Kemudahan dalam menggunakan dan mengakses materi media komik pembelajaran

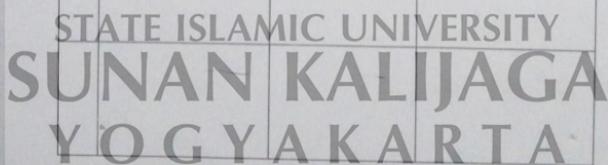
a. Sesuai b. tidak sesuai

B. Lembar Uraian

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek instruksional maupun aspek materi mohon ditulis pada kolom 2.
 2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan contoh dan lain-lain.
 3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan simbol pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Kompetensi	Hanya disebutkan KD.2 dan KD.3.	Urutkan /uraikannya menulis dots - KI - KD-2 & KD-3 - Indikator pada KD-2 & KD-3.



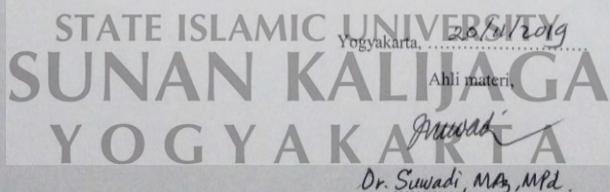
C. Komentar dan Saran Umum

1. Tidak didepether. Penjelasan sedangnya ditengah
penjelasan yg mengacu pada hadits. 1 KD -
2. KD-3 Ilustrasi komilinya perlu diperbaiki
lagi... justru di situ lebih banyak kesempatan
mengeliplokan waktunya terlalu atau abai
dulu mengajal Shalat.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER
PADA MATERI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU
DI MTsN 3 SLEMAN

Mata Pelajaran : PAI

Sasaran Program : Siswa kelas VII-MTsN 3 Sleman

Peneliti : Nurul Ahmad (17204010175)

Evaluatur :

Petunjuk Umum:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media setelah melihat media yang disusun peneliti.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

A. Lembar Pilihan

Petunjuk: memberi tanda "X" atau melingkari pada jawaban yang sesuai dengan pendapat evaluator (ahli media).

1. Sampul media komik pembelajaran menarik
 - Sesuai
 - b. tidak sesuai
2. Bentuk huruf media komik pembelajaran menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
3. Ukuran huruf media komik pembelajaran mudah dibaca
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
4. Gambar yang disajikan dalam media komik pembelajaran menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
5. Pemilihan warna pada media komik pembelajaran menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai

6. Penyajian karakter tokoh dalam media komik pembelajaran sesuai dan menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
7. Penyajian halaman media komik baik dan menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
8. Kesesuaian judul cerita pada media komik pembelajaran
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
9. Kesatuan dan keseimbangan penyajian gambar dalam media komik pembelajaran
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai
10. Penyusunan dan tata letak gambar media komik pembelajaran baik dan menarik
 - a. Sesuai
 - b. tidak sesuai

B. Lembar Uraian

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek instruksional maupun aspek materi mohon ditulis pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan contoh dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Bagian dialog secara umum	Phthon font Ayperface	Dialog paleai font levnili (Anime Ace/Lafayette) atau infografis tetap gpp.

C. Komentar dan Saran Umum

Ide berasih pembelajaran sudah memenuhi hanya saja dibutuhkan Storytelling yang lebih matang, lapis ayam lebih menarik minat pembaca.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai saran

(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)



CURRICULUM VITAE

A. BIODATA PRIBADI

Nama : Nurul Ahmad
TTL : Sleman, 1 Mei 1995
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Sorogenen 1, RT 02 RW 01,
Purwomartani, Kalasan, Sleman,
D.I. Yogyakarta
Nomor HP : 089669747980
Email : nurulahmad424@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : MI Ma'arif Sembego (2001-
2007)
SMP : SMP Ma'arif Diponegoro
Depok (2007-2010)
SMA : MAN 3 Sleman (2010-2013)
Perguruan Tinggi (S1) : UIN Sunan Kalijaga Jurusan
Pendidikan Agama Islam
(2013-2017)



Tuntunan Salat 5 Waktu

UNTUK MTs KELAS VII

Penulis: Nural Ahmad

Gambar: Astuti dan Nural Ahmad

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

KATA PENGANTAR

Pagi syukur semestinya penulis pengajuan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada materi Tuntunan Salat Lima Waktu untuk siswa MTs penulis bertarikh Smart Komik Fikih. Penulis mengapresiasi termakasih kepada para Ahli yang berjasa untuk mensukseskan dan memvalidasi Smart Komik Fikih.

Smart Komik Fikih memiliki keunggulan dalam ilustrasi yang menarik, berbasis nilai, teori, dan moral berdasarkan pada Al-Qur'an. Oleh karenanya komik pembelajaran ini sangat cocok untuk merangsang minat belajar yang menarik, berasa, bekeras, menyenangkan dan memotivasi dalam belajar.

Smart Komik Fikih yang telah disusun ini masih jauh dari kriteria sempurna. Semoga Smart Komik Fikih ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran Tuntunan Salat yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang mesraik, berkesan dan memotivasi.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019

Penulis,

Nural Ahmad



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

KOMPETENSI INTI, KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

KOMPETENSI INTI

KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang diintimnya

KI.2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), sertan, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pengalaman dan keberadaannya

KI.3 Memahami pentingnya (faktual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya sekitar fenomena dan kejadian tanpa takut

KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengatur, merangkai, memodifikasi, dan membuat) rumah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan numerasi lain yang sama dalam sudut pandang teori kejadian tanpa takut)

KOMPETENSI DASAR

1.2 Menghayati ketentuan salat lima waktu

2.2 Membiasakan diri berperilaku terdiri dan disiplin sebagai implementasi dari pemahaman tentang salat lima waktu

3.2 Memahami ketentuan salat lima waktu

4.2 Mempraktikkan salat lima waktu

1.3 Menghayati ketentuan waktu salat lima waktu

2.3 Membiasakan berperilaku disiplin dan rapih waktu sebagai implementasi dari pemahaman tentang waktu-waktu salat lima waktu

3.3 Memahami waktu-waktu salat lima waktu

4.3 memperbaiki dan memperbaiki pententuan waktu salat lima waktu

INDIKATOR

1.2 siswa dapat membiasakan diri menghayati ketentuan salat lima waktu

2.2 siswa dapat Membiasakan diri berperilaku terdiri dan disiplin sebagai implementasi dari pemahaman tentang salat lima waktu

3.2.1 siswa dapat menjelaskan sejarah perintah salat lima waktu

3.2.2 siswa dapat menerangkan pengertian salat lima waktu

3.2.3 siswa dapat menganalisis syarat salat lima waktu

3.2.4 siswa dapat mengurangkan hal-hal yang membatalkan salat lima waktu

3.2.5 siswa dapat mempersiapkan bacaan dan gerakan salat lima waktu

3.2.6 siswa dapat menyampaikan nilai-nilai pendidikan dalam salat lima waktu

4.2 siswa dapat mempersiapkan bacaan dan gerakan salat lima waktu

1.3 siswa dapat membiasakan diri menghayati waktu-waktu salat lima waktu

2.3 siswa dapat membiasakan diri berperilaku disiplin dan rapih waktu sebagai implementasi dari pemahaman tentang waktu-waktu salat lima waktu

3.3.1 siswa dapat menjelaskan waktu-waktu salat lima waktu

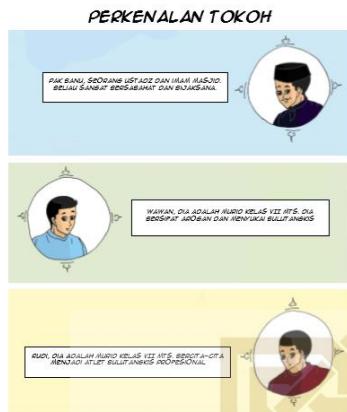
3.3.2 siswa dapat menjelaskan waktu-waktu dilarang untuk mengerjakan salat

4.3 siswa dapat memerlukan waktu-waktu salat lima waktu

SEMANASAT YAH...

**SCHOOL OF ISLAMIC STUDIES
UNIVERSITY
KALIMANTAN BARAT
YOGYAKARTA**

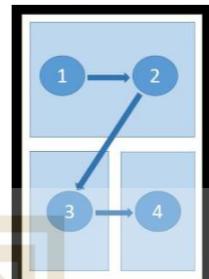
KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

PERKENALAN TOKOH

ALUO... MEHQACA... SHACT
KOMIK FIKIM INI OMULAI DAGI
KIRI KE KANAN, KEMUDIAN KE
BAWAH KIRI, LALU KE KANAN
LAGI DAN SETEPUSNYA. SEPERTI
GAMBAR BERIKUT:



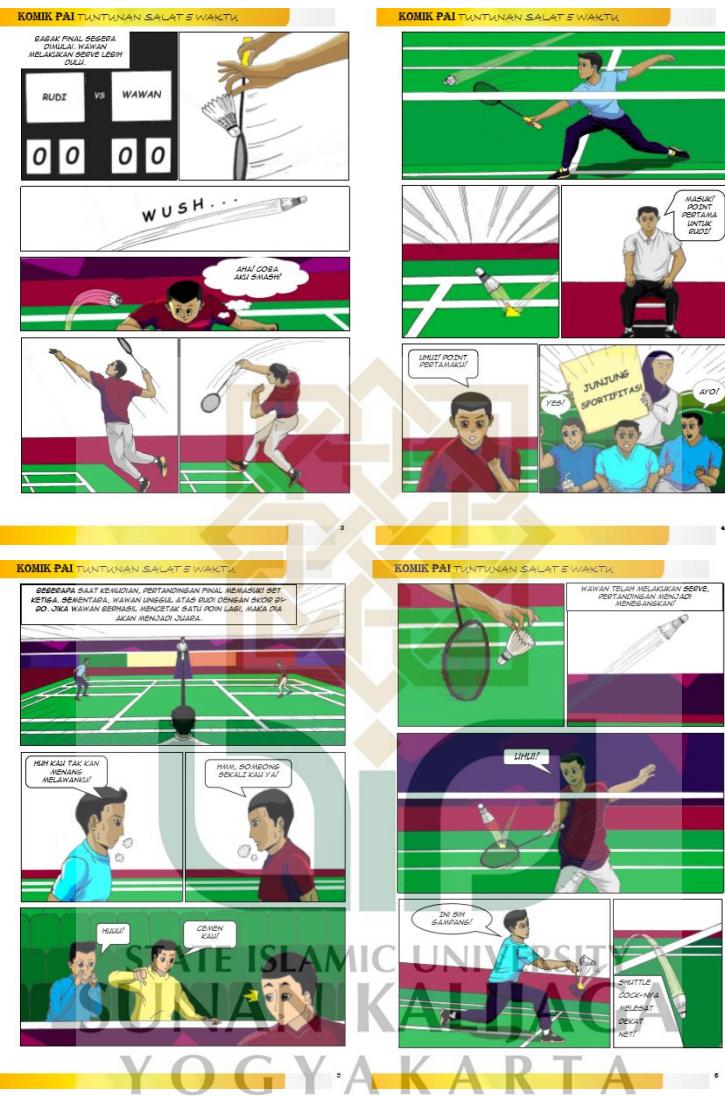
SELAMAT MENIKMATI :)

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

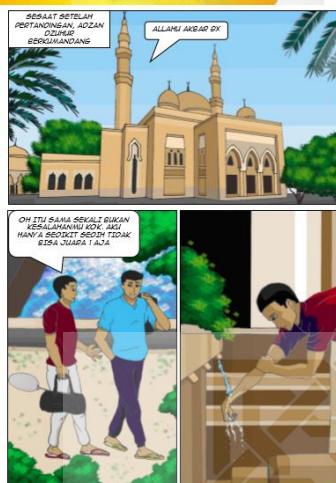






STAMINA KALIJAGA
YOGYAKARTA

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



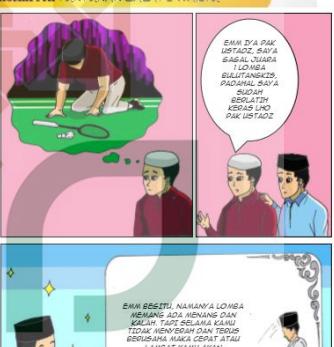
KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



A. Sejarah Perintah Salat



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



B. Pengertian Salat

Salat secara bahasa berarti doa. Secara istilah, salat adalah ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbir, dan diakhiri dengan salat. Dasar hukum dwigibahnya salat adalah firman Allah sebagaimana:

وَلِمَنْ يُصَلِّي وَالَّتِي وَرَأَتْهُمْ مَعَ الْمُرْسَلِينَ (١٣)

"Dan dirikanlah salat dari Aqiqahah salat, dan ruku lalu bersama orang-orang yang ruku." (QS. al-Baqara 2 : 43)

“Salat yang pertama kali akan dibaca bagi seorang kembang postra hari bapak adalah gairi. Jika seorang bapak, maka akan dimulai buku surau amandiri yang lalu dan jika seorang ratu, maka akan dimulai seleksi teman anaknya yang lain.” (MR. Ar-Tebani)



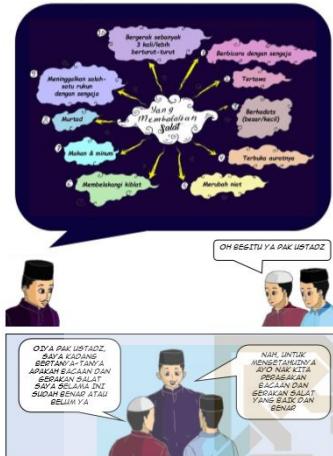
C. Syarat Salat



15

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

D. Yang Membatalkan Salat



KOMIK PAI TINTINAN SALAT SWAKTA



1



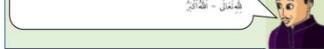
1

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

E.Tatacara Salat



9. SETELAH ITU BERSIAT MELAKUKAN SALAT DALAM HATI. OIYA, SEBAGIAN ULAMA MENINTJUN NIAH DENGAN MELAFALKANNYA LHO, MISALNYA:



3. KEMUDIAN MELAKUKAN TAKBIRATUL IKHRAM, YAITU MEMBACA ALLAHU AKBAR SAMBIL MENSANGKAT KE DUA TANSAN BEJAJAR DENGAN DUA SAMUNYA KETIKA TAKBIR.



LALU BAGAIMANA
CARA SALAT
ORANG SAKIT



Page 15



8. SELANJUTNYA MENGANGKAT KEONG TANZAN SEJAJAR DENISAN BAWU, LALU RUKU DENGAN TUMANINAH (BERHANTU SEJENAK) SAMBIL MENUSIAPKAN ALLAHU



ESSAY YA ANAK-ANAK
WAHAN UELASKAN ESS



• 100 •

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT E WAKTU

F. Nilai-nilai Pendidikan dalam Salat



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT E WAKTU

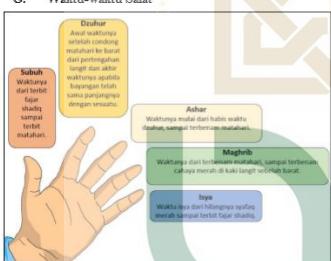
3. MUJUD NILAI KEMULASAN KEPADA KEMULASAN SEPADU ALLAH, DAPAT DIWILAYOKAN DENGAN SALAT DOKLAS DENGAN KONSEP KONSEP YANG MENGAPAI KEDURUSAN MANGKU LUAR BIASA KAN!



YESH! TAPI BERSALAH KAN PAMIT, BAGAIMANA CARA KITA MEMPERBAIKI DALAR WAKTU SALAT PAK?

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT E WAKTU

G. Waktu-waktu Salat



- I. KETIGA MATAHAD PROHIBIT TEPAT DI PUNGKAS KERINGGUNYA ANGSA TERSEJUNGKRA. KECUALI BODA HABIS CHAKURUH KETIGA ORANG MELAKUKAN SALAT CHAKURUH. BAGAIAN SHOLAT TAHYAT MASJID.
- II. KETIGA TEPOT MATAHAD BERPENGARUH BESOKNARUH LUBANG.
- III. KETIGA MATAHAD DILAKUKAN TERDEPAN, SALAH SEBELAH TERDEPAN YANG II.

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT E WAKTU



29

26

29

30

KOMIK PAI TUNTUNAN SALATE WAKTU

RINGKASAN MATERI

- Sejarah perihal salat berasal dari peristira hira mi'raj.
- Salat secara bahasa berarti doa. Secara istilah: salat adalah ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbir, dan diakhiri dengan salam.
- Syarat salat terdiri dari dua jenis. Syarat salat suci (suci badan dari hadat, suci badan, tempat dan pakaian dari najis; mesupur surat; telah masuk waktu salat dan menghadap kiblat) dan syarat wajib salat (Islam; baligh; berakar; suci dari hadat dan nifas bagi perempuan, telah sempurna dala kepuasannya dan tetjiga).
- Yang membatalkan salat terdapat 10 perkara yang berbicara dengan sengaja, tertawa, berhadas (besar marpuh kecil), terbuka auratnya, meroboh nisar, membelokkan kiblat, makan dan minum, muntaz, meninggalkan salah satu rukun salat dengan sengaja dan bergerak dengan banyak (3 kali gerakan saat lebih berlurut-turut).
- Waktu salat:
 - Salat dzuhur**

Awal waktunya setelah condong matahari ke barat dari pertengahan langit dan akhir waktunya apabila bayang-bayang telah panjangnya dengan sejauhnya.

 - Salat ashar**

Waktunya mulai dari habis waktu dzuhur, sampai berbenam matahari.

 - Salat maghrib**

Waktunya dari berbenam matahari, sampai berbenam syafiq yang menurun (cakera merah di kaki langit telah berlalu).

 - Salat isya**

Waktunya dari hilangnya syafiq merah sampai terbit fajar shadiq.

 - Salat subuh**

Waktunya dari terbit fajar shadiq sampai terbit matahari.
- Tataceri Salat:
 - Secara muslim yang hendak melakukan salat hendaklah berdiri tegak setelah masuk waktu salat dalam keadaan suci dan menutup aurat serta menghadap kiblat.

KOMIK PAI TUNTUNAN SALATE WAKTU

KEMUDIAN

- Kemudian bersantai untuk melakukan salat yang ia maksudkan.
- Kemudian melakukan *tashabu'ul ikbar*, yaitu membaca Al-Qur'an sambil mengangkat kedua tangannya sejajar dengan kedua bahu dan berikrar.
- Meletakkan tangannya di atas tangan kiri dibawah dada di atas pusar.
- Kemudian membaca dua isti'ah.
- Kemudian membaca Al-Fatihah dan berdoalah sesudah itu dengan menutup aurat.
- Kemudian membaca salat satu surat atau ayat-ayat Al-Qur'an.
- Kemudian mengangkat kedua tangannya sejajar dengan balunya lahir ruku' dengan runut 'inshah (berhenti sejenak).
- Pada saat rukuk membaca dua ruku'.
- Kemudian bangkit mengcapai *Alisbu' Akbar*, seraya mengangkat kedua tangannya sejajar dengan kedua bahu.
- Kemudian membaca dua isti'ah.
- Kemudian sujud dengan nama 'inshah (berhenti sejenak) sambil mengcapai *Alisbu' Akbar*, sujud berturut pada tujuh angka sujud.
- Membaca dua sujud sebanyak tiga kali atau boleh juga sekali dan sujud.
- Bangkit dari sujud sambil mengcapai *Alisbu' Akbar*, kemudian duduk *dhikr*.
- Kemudian sujud lagi seperti di atas, lalu bangkit untuk melaksanakan rokat kedua sambut berturut. Kemudian melaksanakan seperti pada rokat pertama, hanya saja tanpa membaca dua isti'ah lagi. Apabila telah melaksanakan rokat kedua hendaknya duduk untuk melaksanakan menyabuh seraya membaca dua *tayyibahud arwah*. Apabila salanya hanya dua rokat saja seperti salat subuh, maka membaca *tayyibahud* kemudian membaca sholawat Nabi SAW. Lalu langsung salam sambil menoleh ke kanan, kemudian mengcapai salam lagi sambil menoleh ke kiri.
- Jika salat itu termasuk salat yang lebih dari dua rokat, maka berhenti ketika selesai membaca *tayyibahud arwah*. Kemudian

KOMIK PAI TUNTUNAN SALATE WAKTU

- bangkit berdiri sambil mengangkat tabor dan mengangkat kedua tangannya sejajar dengan kedua bahu, lalu melepasikan rokat berikutnya seperti rokat sebelumnya, hanya saja terbatas pada bacamu surat Al-Fatihah saja.
- q. Kemudian duduk *tawarwuf*, yaitu dengan mengangkat telapak kaki kanan dan meletakkan telapak kaki kiri di bawah bentuk kaki kanan, kemudian mendudukkan pantat di lantai serta meletakkan kedua tangannya di atas kedua paha. Lalu membaca *tayyibahud*, membaca sholawat kepada Nabi SAW, dan bendo mominta perlindungan kepada Allah SWT dan dos amrunan.
- r. Kemudian mengcapai salam.
7. Nila pendidikan dalam salat:
- Salat dilakukan dengan bersuci
 - Salat mendidik untuk berlaku jujur
 - Wajib terhadap nilai keikhlasan kepada Allah SWT.
 - Salat diakirahi salam ke kanan dan ke kiri (menjenguk kasih sayang)

TABEL KOSAKATA

No.	Kata	Arti
1.	Baligh	Laki-laki telah keluar sperma atau sudah berumur 15 tahun, dan perempuan telah keluar darah hadi setelah berumur 15 tahun.
2.	Hadats	Kondisi tidak sihat bagi beribadah sehingga menghalangi seseorang untuk dalam melakukan ibadah.
3.	Haid	Darah yang keluar dari perempuan tetapi yang selanjutnya tidak ada lagi keluaran.
4.	Isti'	Persalinan nabi Muhammad dari masjidil haram di Mekkah ke masjidil aqua di Yerusalem.

KOMIK PAI TUNTUNAN SALATE WAKTU

KEMUDIAN

- Miry**
 - Najis**
 - Tuma'ninah**
- Perjalanan nabi Muhammad dari masjidil haram menuju langit ke tujuh, lalu dilanjutkan ke sidemru seumuruh.
- Sama benda yang kotor yang mencegah shalatnya mengajarkan suatu ibadah yang dimutu harus dalam keadaan noci.
- Berhenti sejenak

UJI KOMPETENSI

A. Pilihlah Ganda

- Pilihlah jawaban yang paling benar!
- Allah SWT memerintahkan salat lima waktu kepada umatnya saat persatu ...
 - Haji
 - Fitrah
 - Hijrah
 - Fatih Makkah - Kewajiban yang dimulai dari takbiran ikhram dan diakhiri dengan salam dan telah dimulai waktunya atas orang-orang yang beriman adalah **pengertian** ...
 - Salat
 - Shalat
 - Tayammum
 - Mandi - Salat tidak sah apabila tidak memenuhi syarat-syaratnya. Yang bukan merupakan syarat wajib salat adalah ...
 - Muslim
 - Tengah siang
 - Berpakaian rapi
 - Suci dari hadat - Apabila seorang tidak mampu berdiri karena sakit, maka kewajiban salat baginya adalah ...
 - Wajib dilaksanakan salat dengan modul atau berwarkah
 - Wajib dilaksanakan salat dengan modul atau berwarkah
 - Wajib dilaksanakan salat dengan modul atau berwarkah
 - Menitipkan kewajiban salat kepada keluarga yang sehat

STAMINA MIC UNIVERSITY
SUNGAI KARANGA
YOGYAKARTA

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

5. Takbir yang dilakukan pada permulaan salat disebut ...
 a. Takbir iftitah
 b. Takbir awal salat
 c. Takbirul fikr
 d. Takbirul kiram
 e. Perbacaan ayat doberwan ini!

وَأَقِمُوا الصَّلَاةَ وَإِذَا رَأَيْتُمُ الْرَّاكِبِينَ

Maknà dari istif yang diberi garis berulang di atas adalah ...

- a. Dan berikanlah sefekh
 b. Dan dirikanlah salat
 c. Dan laksanakanlah haji
 d. Dan tunjuk raket
 e. Dikatakan Rabi berbicara dengan temananya, maka temannya ...
 a. Baris
 b. Tidak apa-apa
 c. Kurang sempura
 d. Sah karena hanya pelan-pelan
 f. Perhatikan bacaan berikut!

شَهِدَنَّ لِيَ أَعْلَمُ

Doa di atas dibaca ketika ...

- a. Ruku'
 b. Sungid
 c. Tashih
 d. Dzikir
 e. Dzikir di antara dua rujud
 f. Pada saat kita akan sab jika dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan. Mula maturni tergelincir condong ke sebelah barat sampai boyong-boyong badan sama panjang dengan bendanya adalah waktu salat ...
 a. Dibayar
 b. Aku
 c. Stabil
 d. Iya
 10. Mengajarkan salat pada hari Kamis sang Ketika mitsbari sedang tepat di puncak ketinggiannya, hukumnya ...
 a. Sunnah
 b. Wajib 'ain
 c. Wajib kifayah
 d. Makruh tahrif

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

B. Urutan

- Urutan dalam peranavan-peranavan ini dengan jelas!
 1. Jelaskan syarat perintah salat!
 2. Tuliskan dalil salat dan artinya!
 3. Sebutkan syarat sahnya salat!
 4. Sebutkan hal-hal yang membatalkan salat!
 5. Jelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam salat!

C. Tugas Praktik

Pergakoke gerakan dan vacaan salat fardhu dengan didampingi guru!

**INGAT YA!
SALATLAH SEBELUM
KAMU DISALATKAN!**



KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Ahmad, dkk. 2014. *Buku Siswa FIKH*. Jakarta: Kementerian Agama.
 Hidayat, Ahmad, dkk. 2014. *Buku Guru FIKH*. Jakarta: Kementerian Agama.
 Riff'i, Moh. 2017. *Ritualah Tuntunun Salat Lebih*. Semarang: PT. Karya Toga Putra.

KOMIK PAI TUNTUNAN SALAT 5 WAKTU



Nurul Ahmad adalah laki-laki kelahiran Sleman dan dilahirkan tepat pada 01 Mei 1995. Kelahirannya di Progojenge 1, Purworejo, Kalasan, Sleman, DI Yogyakarta. Nomer 669 747 930, Instagram @serbulhamed.art. Ia adalah mahasiswa program pascasarjana jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Yogyakarta. Pendidikan formal pertamanya ia lakukan di Universitas Islam Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan Agama Islam pada 2017 lalu.

Sedari kanak-kanak laki-laki yang megagumbang. Hobi menggambar ini menjadi salah satu motivasi untuk memperoleh gelar tes pengembangan komik pembelajaran. Walasipun tidak mendapat dukungan dengan salah yang giat dan pantang menyerah menghasilkan sebuah karya terdiri dari berbagai bentuk karyanya.

Ia memiliki cita-cita untuk mengkolaborasikan unsur seni rupa dengan pendidikan dalam rangka memberikan kesenian belajar yang menyenangkan dan memaksimalkan potensi peserta didik. Pada dasarnya seni itu indah dan seru dan hindar akan menumbuhkan rasa sening bagi yang mengapresiasinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA

BIOGRAFI KOMIKUS

YOGYAKARTA